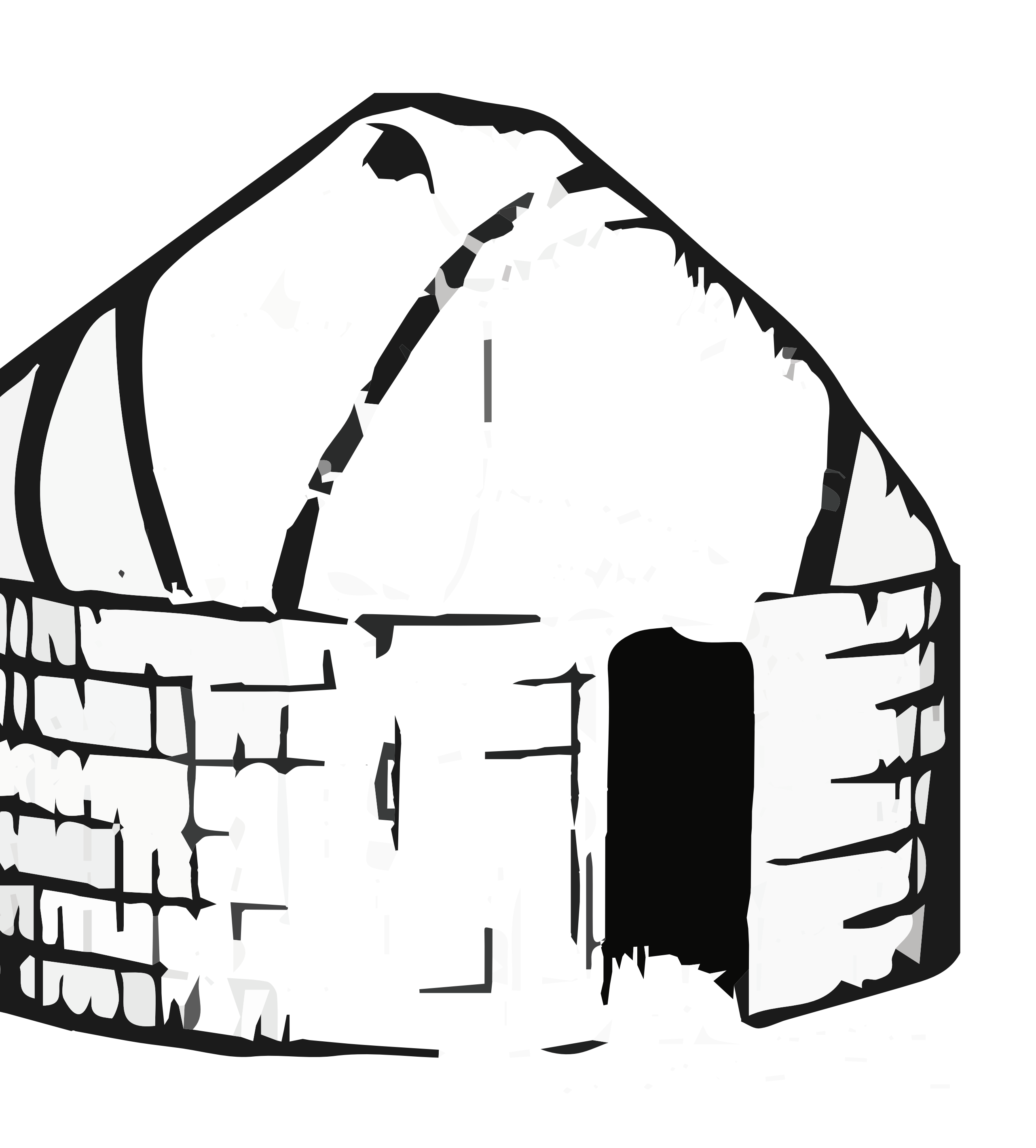


ОБРАЗЫ КОЧЕВОЙ СТЕПНОЙ КУЛЬТУРЫ

# В ИГРАХ И ДРУГИХ МЕДИА



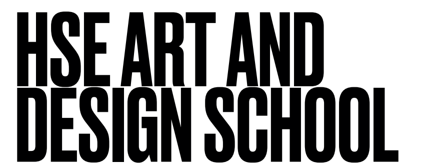
**В РАМКАХ ВКР НА ТЕМУ:**
Визуал для игры **BATTLE OF KEMEN CASTLE**

# Образы кочевой степной культуры в играх и других медиа.

Москва, 2021

## Содержание






ПРАВИТЕЛЬСТВО РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ ФЕДЕРАЛЬНОЕ
ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ
„ВЫСШАЯ ШКОЛА ЭКОНОМИКИ“»

**Школа дизайна факультета коммуникаций, медиа и дизайна НИУ ВШЭ**

Выпускная квалификационная работа по направлению «Дизайн»
студент **Ганхуяг Золжаргал** группы № Б18Д320а
(образовательная программа «Дизайн»)

## Концепция исследования

В этом исследовании рассматривается изображение кочевой культуры в видеоиграх и средствах массовой информации на подтверждающих примерах из фильмов и анимации. Несмотря на то, что эта культура фигурирует в СМИ с доисторических времен, а в фильмах и видеоиграх присутствует практически с самого их зарождения, в обществе до сих пор ведутся дискуссии о том, что истинно, а что ложно в образе кочевой культуры.



Nomad Way The Animation (2016)
Yurt Render: Ganbayar



В этом исследовании я попытался найти ответы на следующие вопросы:

1) Что обычно про эту культуру?

2) Что упускают?

3) Что я покажу в своей игре?



Nomad Way The Animation (2016)
Horse Saddle Render: Ganbayar



Mongol Warrior (2017)

Render: Тумэн Атэ



# ВВЕДЕНИЕ

| | Название | Жанр | Год выпуска |
|---|---|---|---|
| 1 | Mount & Blade II: Bannerlord | Video Game<br>Action<br>Strategy | 2020 |
| 2 | Marco Polo | Action<br>Historical<br>Drama | 2014 |
| 3 | Mongols | Action<br>Historical | 2007 |
| 4 | King & Generals: Mongol Gun Powder | Documentary | 2021 |
| 5 | Ghost of Tsushima | Video Game<br>Action<br>Historical | 2020 |
| 6 | Genghis Khan Animation | Action<br>Historical<br>Drama | 2018 |
| 7 | Genkhis khan (1987) | Video Game<br>Historical<br>Strategy | 1987 |
| 8 | Genkhis khan II Clan of the Gray Wolf | Video Game<br>Historical<br>Strategy | 1992 |
| 9 | Age of Empires: Age of Kings | Video Game<br>Historical<br>Strategy | 1999 |

# Исторический и культурный контекст



Mongol Warrior (2017)

Render: Тумэн Атэ



Монгольская кочевая культура и образ жизни редко, но ярко описывались в видеоиграх, мультфильмах, фильмах и в средствах массовой информации по всему миру.

В частности, из года в год выпускались игры, книги, фильмы, телесериалы, изображающие времена Монгольской империи, Чингисхана или Хубилай-хана и других ханов.




## Первые видеоигры про империю кочевников

**Genghis Khan** — пошаговая стратегическая игра 1987 года, разработанная Koei.

Первая видеоигра, знакомящая с монгольской культурой, Монгольская империя - Чингисхан, оригинальное полное название «Аоки Оками до Широки Медзика: Чингисхан».

В 1989 году журнал Computer Gaming World назвал Чингисхана «самой сложной, самой приятной и самой богатой исторической симуляцией!» В обзоре варгеймов до 20-го века в 1990 году журнал дал ему четыре звезды из пяти, а в 1993 году - три звезды. Орсон Скотт Кард отнесся к этому отрицательно, написав в Compute! что по сравнению с Romance «возвращается скука» в отношении игрового процесса, но другой обозреватель журнала заявил, что «Чингисхан - отличная предпосылка для реального опыта лидерства, потому что он заставляет вас оценивать свои ресурсы, прежде чем принимать решения». В 2008 году Армаган Явуз, соучредитель турецкого разработчика TaleWorlds, назвал Чингисхана Koei влиянием на их серию Mount & Blade.



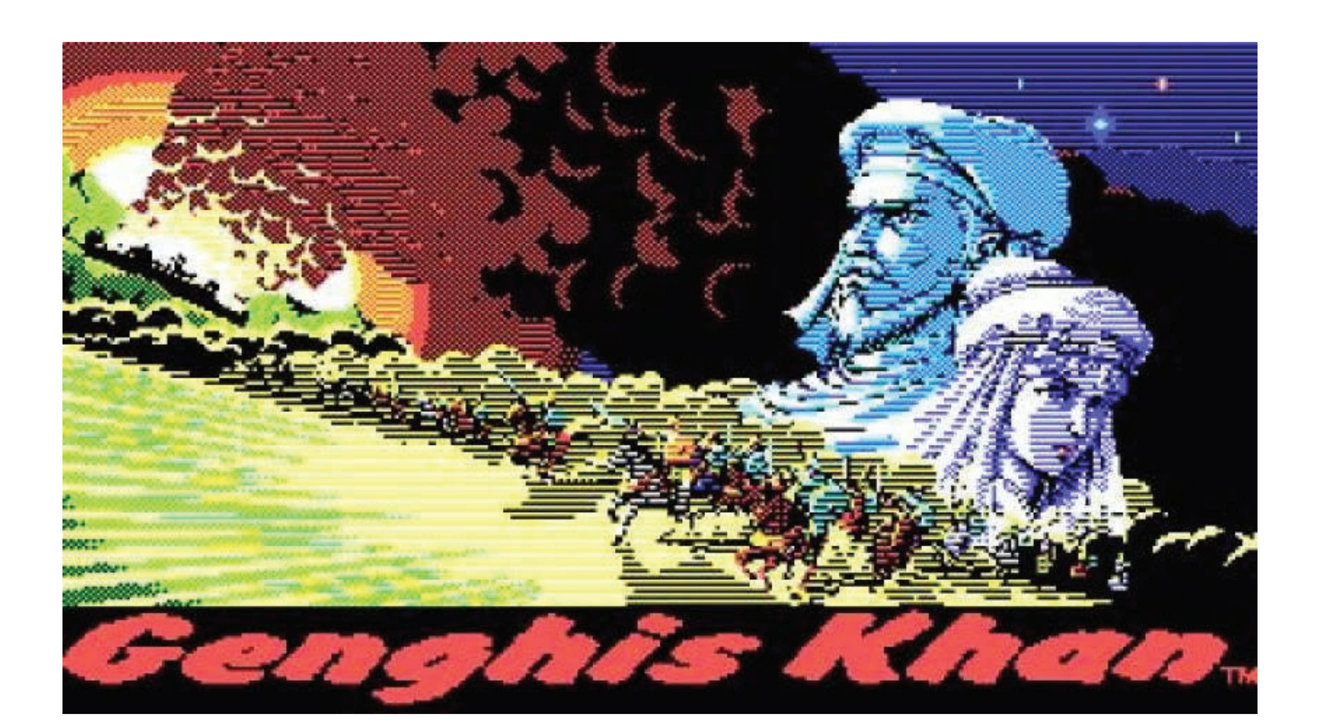


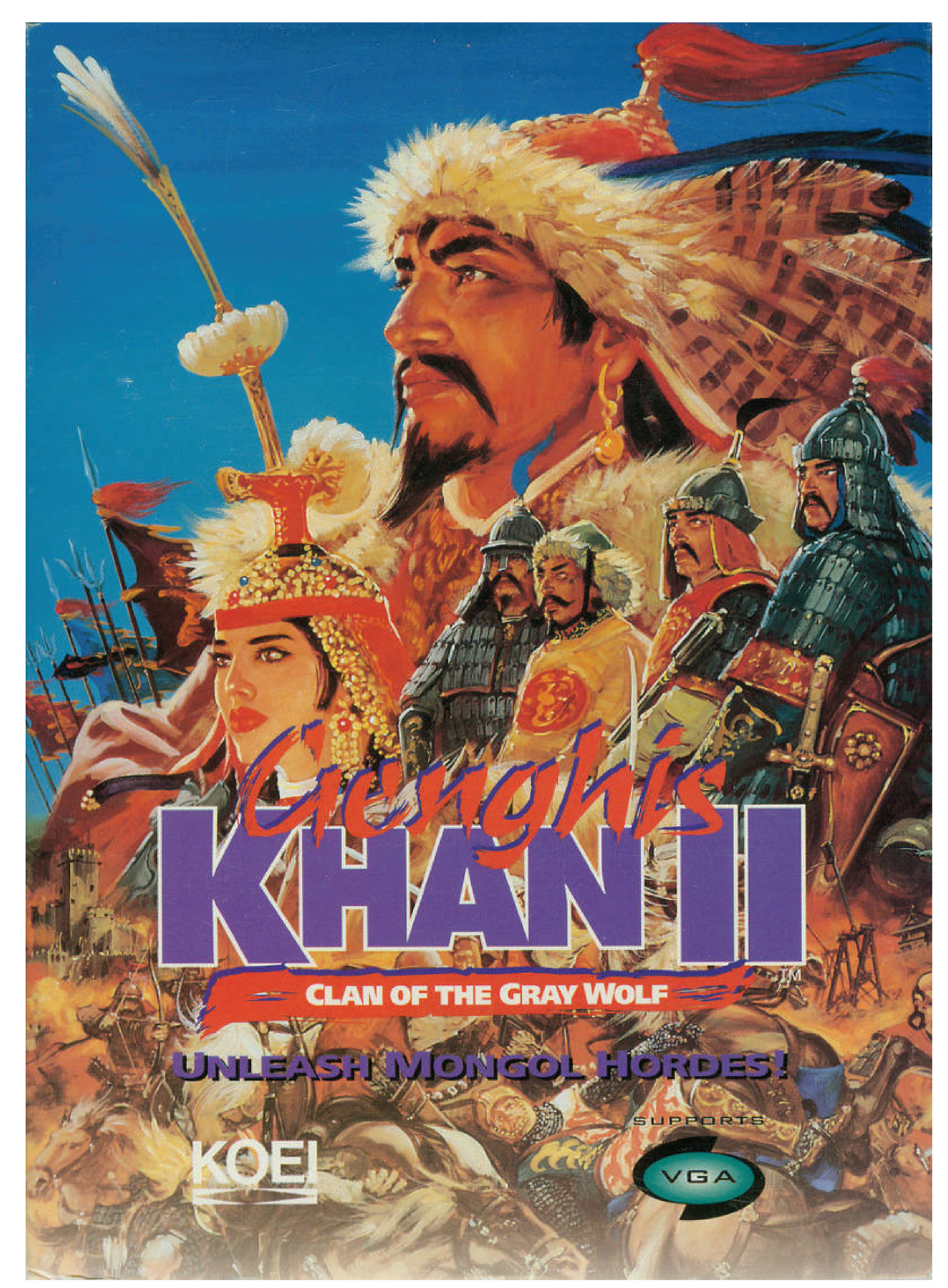






В 1989 году журнал Computer Gaming World назвал Чингисхана «самой сложной, самой приятной и самой богатой исторической симуляцией!» В обзоре варгеймов до 20-го века в 1990 году журнал дал ему четыре звезды из пяти, а в 1993 году - три звезды. Орсон Скотт Кард отнесся к этому отрицательно, написав в Compute! что по сравнению с Romance «возвращается скука» в отношении игрового процесса, но другой обозреватель журнала заявил, что «Чингисхан - отличная предпосылка для реального опыта лидерства, потому что он заставляет вас оценивать свои ресурсы, прежде чем принимать решения». В 2008 году Армаган Явуз, соучредитель турецкого разработчика TaleWorlds, назвал Чингисхана Koei влиянием на их серию Mount & Blade.








## Первые видеоигры про империю кочевников

**Genghis Khan II: Clan of the Grey Wolf**, первоначально выпущенная как Aoki Ōkami to Shiroki Mejika: Genchou Hishi, — видеоигра 1992 года, разработанная Koei.

Это часть серии игр Koei's Historical Simulation и продолжение Чингисхана, хотя это третья игра в серии.

Игроку предоставляется возможность завоевать страну Монголию в роли Тэмуджина, человека, который однажды сам станет Чингисханом, или в качестве одного из трех других соперников в этом регионе; или захватить известный мир того времени в качестве одного из нескольких правителей со всей Европы, материковой Азии и Северной Африки. Завоевания совершаются за счет баланса экономики, населения, покупки и продажи промышленных товаров, семейных отношений, повышения и понижения в должности генералов, развития вооруженных сил, все в пошаговой манере. Все эти действия могут происходить только в пределах заданного количества «поворотных точек», поэтому некоторым действиям отдается приоритет, а другие игнорируются. Игра также включает в себя пошаговую боевую последовательность, позволяющую игроку или генералу управлять определенными полномочиями.









**Первые видеоигры про империю кочевников**

Игра состоит из 5 основных сценариев.
• Сценарий 1: Завоевание Монголии
• Сценарий 2: Великие амбиции Чингисхана
• Сценарий 3: Рождение династии Юань
• Сценарий 4: Загрузить данные о завоевании мира

В 1994 году Computer Gaming World оценил версию для ПК на четыре звезды из пяти, одобрив ее сочетание тактической и стратегической игры, сильный и немошеннический ИИ, простой в освоении игровой процесс и отсутствие ошибок. Игра была рассмотрена в 1995 году в Dragon.



## Первые видеоигры про империю кочевников

Age of Empires II: The Age of Kings — видеоигра в жанре стратегии в реальном времени, разработанная Ensemble Studios и изданная Microsoft.

Выпущенная в 1999 году для Microsoft Windows и Macintosh, это вторая игра в серии Age of Empires.

Действие Age of Kings происходит в средние века и содержит тринадцать игровых цивилизаций. Игроки стремятся собирать ресурсы, которые они используют для строительства городов, создания армий и победы над врагами. В «Эпохе королей» есть пять кампаний, содержащих исторически обоснованные сценарии, такие как вторжение Чингисхана в Евразию, Крестовый поход Барбароссы и защита Святой Земли Саладином. В кампаниях Жанны д'Арк и Уильяма Уоллеса игрок может управлять отрядом на основе его тезки; в других игроки получают приказы от руководящего духа, представителя командующего армией.
Эти пять исторически основанных кампаний ограничивают игрока специализированными и сюжетными условиями, а также тремя дополнительными режимами одиночной игры; также поддерживается мультиплеер.

Игра была хорошо принята избирателями, но были проблемы с внутренним дизайном игры.

История искажена тем, что внешний вид других королевств, национальная военная форма и дизайн зданий сильно отличаются от реальности.



# Нанышнее положение








Во многих играх или фильмах история искажается тем, что внешний вид других королевств, национальная военная форма и конструкции зданий сильно отличаются от реальности.
По сути, историческая точность в наших средствах массовой информации, особенно если они претендуют на историчность, важна, потому что она может формировать восприятие людьми того, какими были части истории. Если история является источником для серии, они также обязаны сделать это правильно.



Mongol Warrior (2017)

Render: Тумэн Атэ



## АНАЛИЗ

**Что обычно показывают про эту культуру?**



Chinggis Khan Sculpture
Фотография: Тумэн Атэ



## Кочевая Империя: в медиах

Кочевые империи были империями, воздвигнутыми кочевым народом, вооруженным луком, верховой ездой, в евразийской степи, начиная с классической древности и до раннего нового времени. Они являются наиболее ярким примером неоседлого государства.

Некоторые кочевые империи объединились, создав столицу внутри завоеванного оседлого государства, а затем эксплуатировав существующих бюрократов и коммерческие ресурсы этого некочевого общества. В таком сценарии первоначально кочевая династия может культурно ассимилироваться с культурой оккупированной нации, прежде чем она будет окончательно свергнута.

Историки раннего средневековья могут называть эти государства «ханствами» (после хана титул их правителей).
После монгольских завоеваний 13 века в употребление вошел также термин орда («орда») - как в «Золотой Орде».



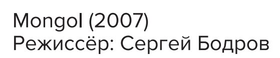


**Mongol (2007)**

Фильм «Монгол» Сергея Бодрова - свирепый, пропитанный кровью, с паузами то на страстный роман, то чаще на пытки.

Этот фильм показывает, как кочевые кланы начинают объединяться под одной страной. У него есть история, напоминающая старые легенды, и захватывающая сила образа. фильм о завоевании власти, жертвах и борьбе. который остается, годы назад, как трогательное воспоминание об особой форме чуда. больше, чем фильм о первых шагах Чингисхана к господству над монголами, это поэма в образе. пейзажи, диалоги, крохи мифа, социальная картина, дух великих легенд, сила как инструмент самоопределения. фильм, который вновь и вновь открывает для себя красоту дикой вселенной. напоминает старые правила. хранит нежность тайны.





Mongol (2007)
Режиссёр: Сергей Бодров



## Традиционная Юрта в медиах:

**Традиционная Юрта**

Традиционная юрта - это переносная круглая палатка, покрытая шкурой или войлоком и использовавшаяся в качестве жилища несколькими отдельными кочевыми группами в степях Центральной Азии. Конструкция состоит из угловой конструкции или решетки из дерева или бамбука для стен, дверной коробки, ребер и колеса, возможно изогнутого паром.

В наши дни монгольские юрты часто используются в художественных фильмах, видеоиграх и даже в аниме. Во многих фильмах зарубежной индустрии ищут новый элемент, возможность создавать полнометражные фильмы.
Некоторые используют традиционный элемент в научно-фантастических фильмах.
Некоторые сочетают традиционные элементы с футуристическим стилем.
Таким образом, монгольская юрта стала своеобразным элементом,
из которого создавалась база пришельцев или место обитания каких-то выдуманных существ.
Из подобных фактов мы можем узнать,
как монгольские юрты стали популярными в киноиндустрии фэнтези.

Marco Polo (Netflix Series)



“Overlord” аниме



“Kingdom: Ashin of the North”










## Монгольская Броня

**Монгольские доспехи.**
Монгольские доспехи имеют долгую историю. Монгольские доспехи черпали свое влияние из китайского, ближневосточного и среднеазиатского стилей. Большинство монгольских доспехов были чешуйчатыми и ламеллярными. Большая часть доспехов была сделана из закаленной кожи и железа, сшитых вместе на тканевой основе, иногда шелковой. Кольчужные доспехи также иногда использовались, но редко, вероятно, из-за их веса и сложности в ремонте. Монгольские лучники требовали, чтобы доспехи были достаточно легкими, чтобы при езде они не мешали их подвижности. кочевые привычки монголов не способствовали трудоемкой практике и постоянным помещениям, необходимым для изготовления кольчуги или больших тарелок. Иногда защиту руки снимали, чтобы всаднику было легче натягивать лук.

Броня монгольского полководца — тип брони, который появляется в Ghost of Tsushima.
Его можно получить в «Сказке о хане» вместе с маской завоевателя и монгольским шлемом. Хотя утверждается, что эту броню специально носил Хотун-хан, она сильно напоминает одежду монгольских лучников, встречающихся в регионе Камиагата, которые используют стрелы с отравленными наконечниками.

Он разделяет уникальный перк с призрачной броней, который значительно снижает скорость обнаружения всех монгольских охранников. Кроме того, у него есть два общих преимущества с доспехами клана самураев, которые уменьшают весь урон и одновременно увеличивают доровье Джина, что делает его самым прочным набором доспехов во всей игре.

“Ghost of Tsushima 2018



"Ghost of Tsushima" 2018



"Ghost of Tsushima" 2018






“Marco Polo” Netflix Series



## Монгольская музыка в фильмах

### Морин хуур

Морин хуур, один из многих незаменимых инструментов традиционной монгольской музыки, представляет собой инструмент с двумя струнами. Этот инструмент, тембр которого очень похож на скрипку или виолончель, получил свое название от словосочетаний, означающих конскую голову.

Телосложение морин хуура, которое считается образом монгольской личности и монгольской нации, вырезано из дерева. В обычном строительстве струны представляют собой балки оленя или горного козла. Лук морин хууру часто состоит из смолы кедрового дерева с хвостиком на конце.

Композиции морин хуур вдохновлены природой. Как и копуз, морин хуур имитирует звуки стада ветров.

### Хуумий

Хуумий, монгольское горловое пение, представляет собой необыкновенную вокальную технику, при которой один исполнитель одновременно воспроизводит до трех отдельных вокальных партий, которые могут быть четко различимы публикой.

Хуумий - вид музыкального искусства с лирико-поэтическим смыслом и экспрессией монгольского народа, развившийся в результате необычайного мастерства горлового пения. Люди, которые черпали вдохновение и силу от природы и земли, имитировали естественный звук, а также разум звука, и затем это развилось как искусство. Монголия – страна с высоким развитием искусства хуумий, монгольские хуумийские певцы привлекают внимание мировых ученых. В настоящее время монгольский хуумий является неотъемлемой частью монгольского праздника, традиции, обычаев и ритуалов.




Star Wars: Jedi Fallen Order

В последней игре по звездным войнам, когда игра начинается,
наш новый персонаж слушает монгольскую группу горлового пения в наушниках.



“Mongol: The Rise of Genghis Khan” 2007



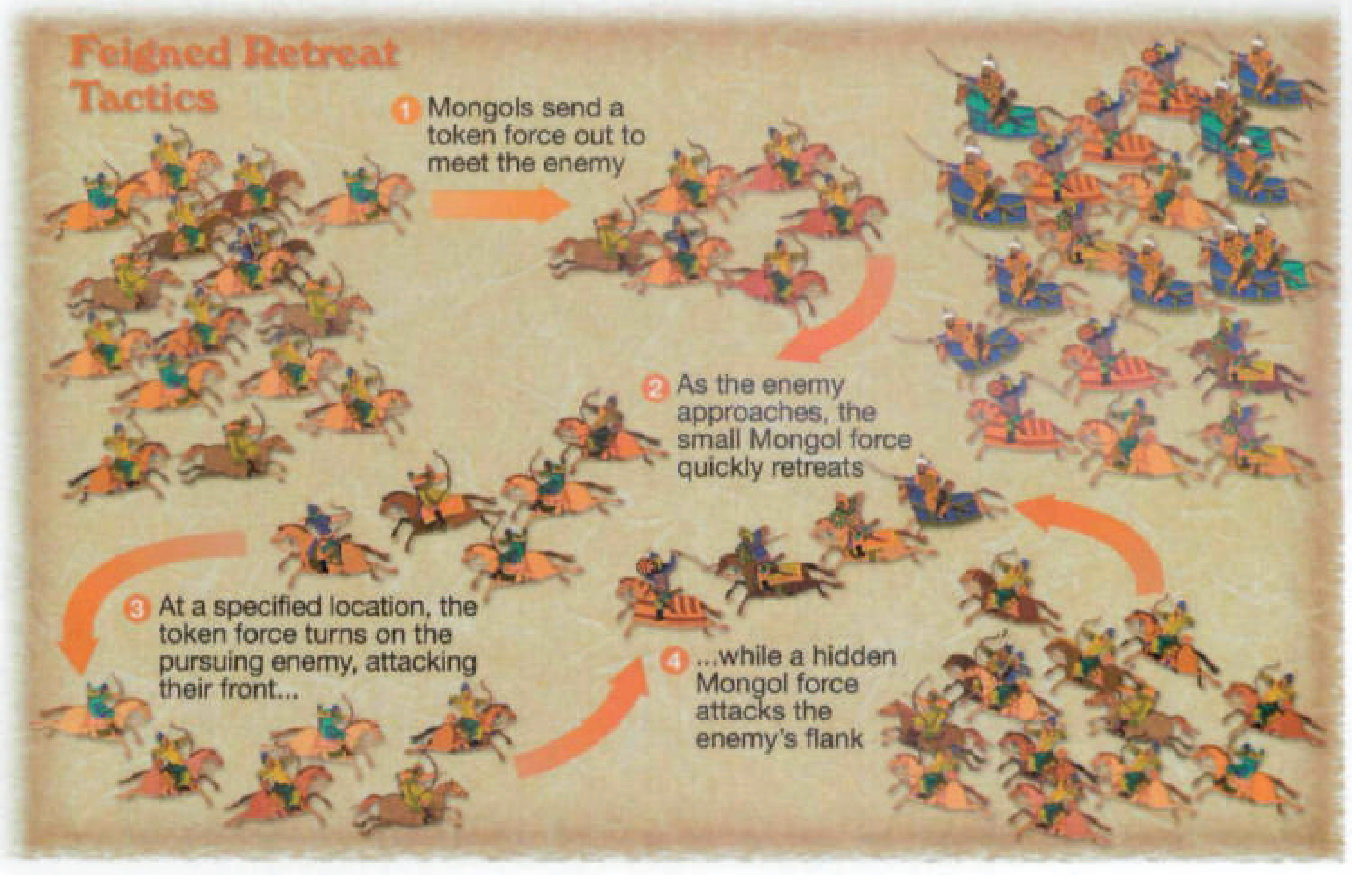


## Тактика монгольского сражения в фильмах

### Тактика монгольского сражения

Тактика монгольского сражения представляла собой сочетание мастерской подготовки с прекрасной коммуникацией и дисциплиной в хаосе боя. Они тренировались практически для каждой возможности, поэтому, когда она появлялась, они могли реагировать соответствующим образом. Монголы также хорошо защищали своих старших офицеров. Их подготовка и дисциплина позволяли им сражаться без необходимости постоянного наблюдения или сплочения, что часто ставило командиров в опасное положение.

С тех пор, как монгольские стратегические боевые действия стали популярными в мире, было снято множество фильмов и игр о монгольской армии, таких как японская серия игр «Чингисхан», «Призрак Цусимы» и «Золотая Орда» и т. д.




"History series" - ep. 4



Chinggis Khan Sculpture
Фотография: Тумэн Атэ



## ЧТО УПУСКАЮТ?







## Монгольская религия

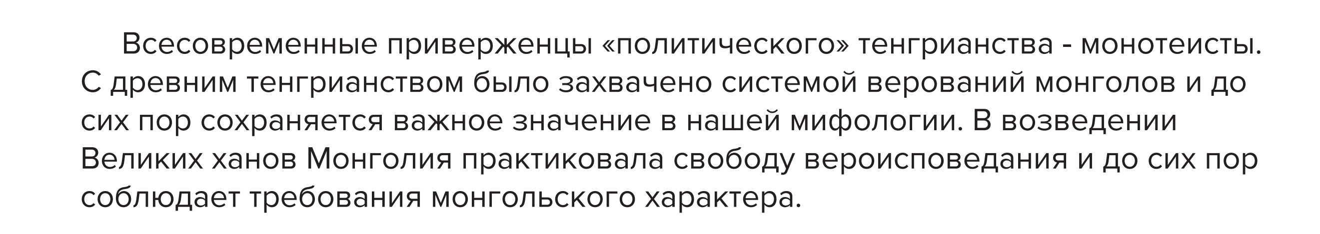
Монгольская религия нереально изображает в средствах массовой информации, фильмах и играх. В то время, в 13 исследованиях, основная религия Монголии была тенгрианство.

Тенгрианство также известное как тенгеризм - это древняя этническая и тюрко-монгольская религия, берущая свое начало в Средней Азии и евразийских степях, основанная на народном шаманизме, монотеистическом на имперском уровне и в основном сосредоточенном вокруг стоянки бога неба. Тенгри. Этот термин также описывает несколько современных тюрко-монгольских заключений и исследований.

Фотограф: Ананд Нямдаваа



## Монгольская религия



Всесовременные приверженцы «политического» тенгрианства - монотеисты. С древним тенгрианством было захвачено системой верований монголов и до сих пор сохраняется важное значение в нашей мифологии. В возведении Великих ханов Монголия практиковала свободу вероисповедания и до сих пор соблюдает требования монгольского характера.

Символ Тенгризма







## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

**Что я покажу в своей игре?**



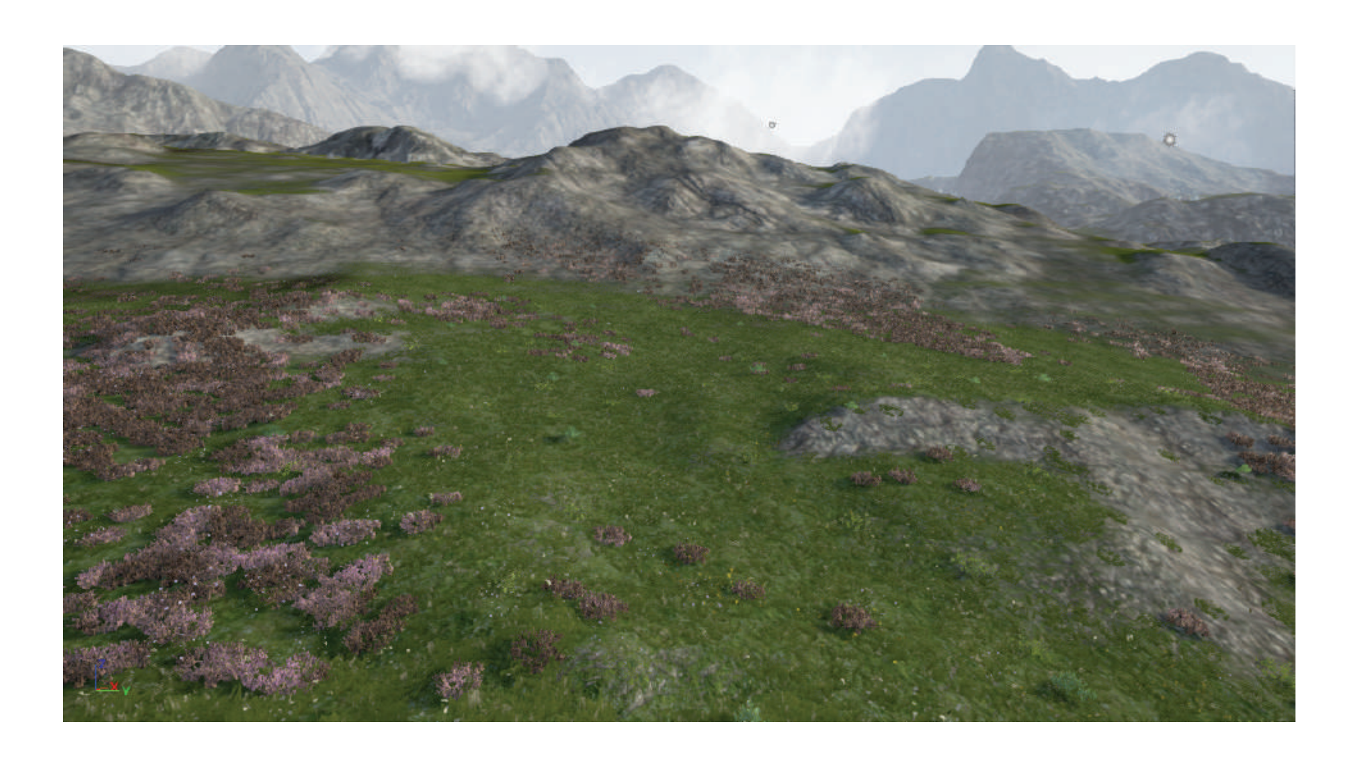
## Выводы

### Что я покажу в своей игре?

Просвещая людей о различных культурах и подчеркивая положительные аспекты, средства массовой информации могут играть важную роль в формировании культур различных обществ по всему миру и при этом избегать предубеждений и стереотипов. Средства массовой информации имеют большую аудиторию, которая дает много возможностей влиять на многие социальные проблемы.

СМИ отстаивают социальные интересы и позволяю общаться и обмениваться положительными культурными ценностями между различными обществами.





**Battle of KEMEN CASTLE**

-
-

Battle of KEMEN CASTLE - это историческая фантастическая ролевая игра от третьего лица. Главный герой Субедей возглавил Восточное крыло, ему нужно захватить несколько городов вдоль Желтой реки и добраться до замка Кемен.

Я хотел, чтобы мир казался подлинным. Исторические фильмы показывают эти действительно напряженные, смертельные сражения. И для меня три слова, которыми я руководствуюсь в бою, это грязь, кровь и сталь. Я хочу сделать его заземленным. Я хочу сделать это интуитивным. И это непростое пространство. Как только я решил, что хочу почтить смертоносность мечей — один удар, два удара, ты мертв.